DE PROFUNDIS BEAT THE BOSS

KOMMYHA

NUMMER ETT

INTERVJU MED
MOA FRITHIOFSSON

LIBRARY USE -
GOTISKA ROMANER

SEX FANTASTISKA ROLLSPEL
DU ALDRIG HÖRT TALAS OM

PESTAN - NY KARAKTÄR TILL
HANDBOK FÖR SUPERHJÄLTAR

1 KYRKSILVRET ÄR STULET -
SCENARIO TILL LEPRA

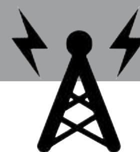
PRAVDA OM
FEMINISM

KLASS OCH
ROLLSPEL



Rollspels
KOLLEKTIVET

KOLLEKTIVET HAR ORDET



KOMMYHA ("kollektivet") är Rollspelskollektivets fanzine. Det är tänkt att ha en oregelbunden utgivning och utan tematiskt innehåll. KOMMYHA kommer att fokusera på rollspel, både direkt och indirekt. KOMMYHA är ideologiskt blodröd vänster.

KOMMYHA har två syften. Det första är att vi själva skapar oss en kanal för att skriva även annat än faktiskt spelmaterial. Ett utlopp och manifest, propaganda.

Det andra syftet är att vidga Rollspelskollektivet och involvera fler kreativa kamrater. Ett fanzine sänker tröskeln för att kunna skapa. Ett bidrag i KOMMYHA är mycket mindre och därmed enklare än något självständigt att publicera. Vi vill med KOMMYHA hjälpa andra att publicera sin kreativitet och göra bra saker tillgängliga för alla.

Vi vill att DU är med och skapar KOMMYHA!

Kraven är att du är vänster och att du gör det gratis, precis som vi andra i Kollektivet.

Exempel på bidrag kan vara texter av olika slag (artikel, reportage, intervju, recension, prosa, faktatext, rollspelsmaterial av olika slag) och illustrationer (omslag, illustration, serie) men vi har såklart också möjlighet att länka till andra digitala medier som musik, filmer och animationer. Ni har garanterat många fler idéer än vi har.

Vill du bidra med något, tveka inte att höra av dig till oss! Vi finns på: www.facebook.com/rollspelskollektivet och på mail: rollspelskollektivet@gmail.com.

Kamrat, skapa KOMMYHA tillsammans med oss!

INNEHÅLL

Studera kolofonen i vilken kommersiell svensk rollspelsprodukt som helst. Bara manligt kodade namn. Nu är det dags för handling. Ni kan till exempel börja värva på #feminism. Vi bojkottar så länge. Sen kan ni börja kvotera 50-50 om ni önskar någon form av trovärdighet gällande att vilja öka jämställdheten inom Rollspelssverige. Ta ert ansvar nu.

RECENSION

The Extraordinary Adventures of Baron Munchausen (Fantasy Flight Games, 2016) är det mest underhållande rollspel jag hittills läst. Tilltalet är direkt och i form av fiktiva transkriberingar som författaren har med Baronen. Jag njöt av varje stycke. Det var som att läsa god skön-litteratur. Ok, kanske inte lysande prosa men det är så ovanligt att rollspelsförfattare behärskar konsten att be-rätta att jag blev överdrivet positiv bara på grund av över-raskningen. Några fall av upprepande upplägg men vilken bok är mästerverk från första till sista sidan?

Hade det varit för några år sedan hade jag fokuserat på begreppsdefinitioner. Är spelet verkligen rollspel? Det är ju egentligen bara improviserade monologer. Idag ser jag det otvetydigt som rollspel och samberättande i dess finaste form. Det är dessutom en konst att skapa ett spel där reglerna är så få, tydliga och lämpliga att de ryms på en knapp A5-sida. Övriga sidor är i sig själva stöd för de som behöver inspiration till hur spelet går till. Baronens ut-läggningar är spelexempel helt enkelt. Genialt.

Spelet är så enkelt att förstå att min 6-åring direkt förstod både barnversionen och de vanliga vuxenreglerna och vi kunde börja spela omgående. Regeln att övriga spelare kan avbryta med frågor leder till skratt, utmaningar i impro-visation samt utvecklande av färdigheten att verkligen lyssna på varandra. Hela spelet är skrivet med glimten i ögat och med en ivrigt glödande uppmuntran att berätta historier tillsammans. Ungefär på samma sätt som det mer strukturerade Fiasco.

Vill ni läsa ytterligare versioner av spelet finns de att ladda ned gratis på rollspelskollektivet.se.

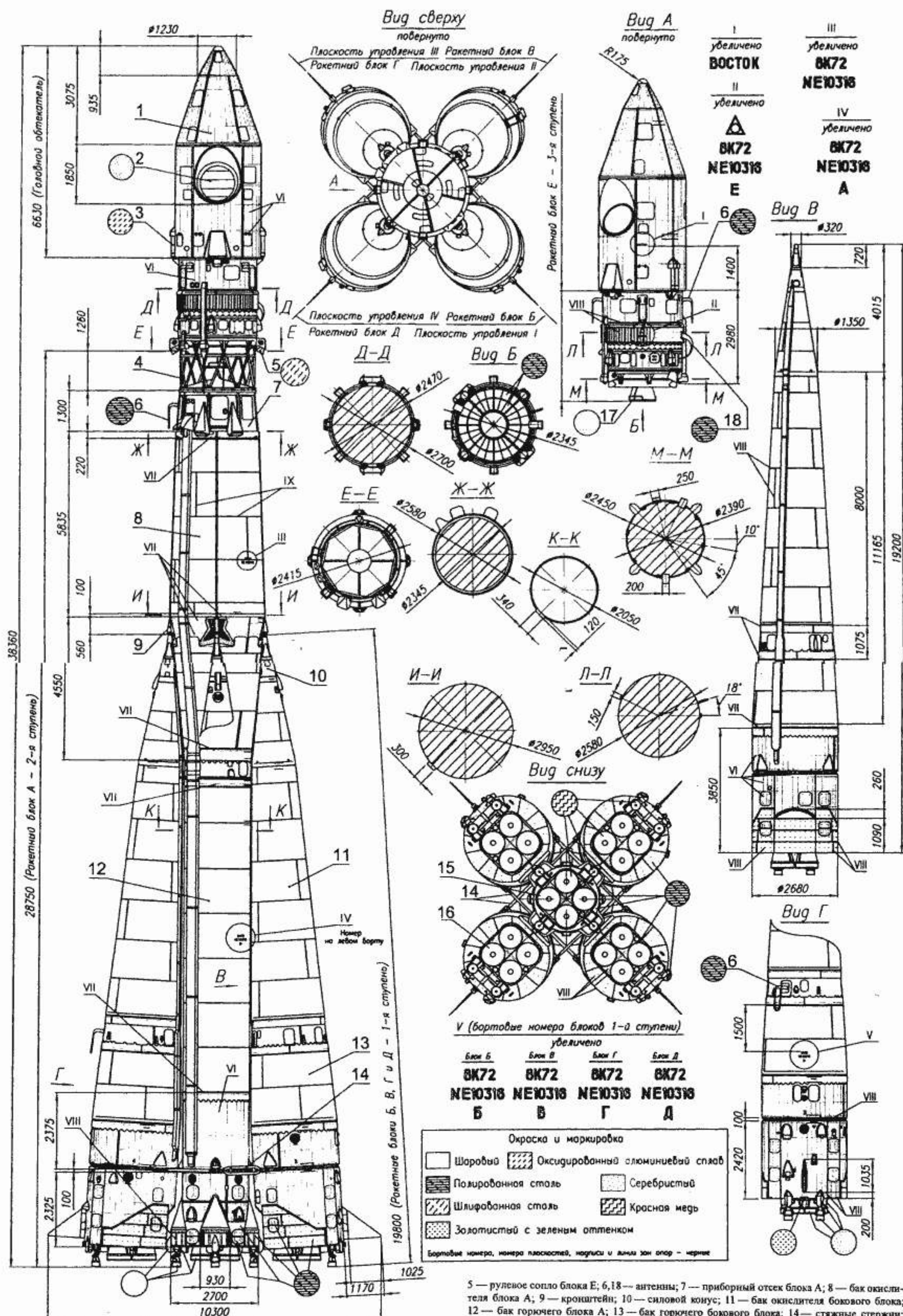


Рис.3. Ракета-носитель с космическим кораблем «Восток-1»:
1 — головной обтекатель; 2 — спускаемый аппарат ; 3 — толкатель; 4 — ферма-переходник; 5 — рулевое сопло блока Е; 6,18 — антенны; 7 — приборный отсек блока А; 8 — бак окислителя блока А; 9 — кронштейн; 10 — силовой конус; 11 — бак окислителя бокового блока; 12 — бак горючего блока А; 13 — бак горючего бокового блока; 14 — стяжные стержни; 15 — двигатель РД-108; 16 — двигатель РД-107; 17 — двигатель РО-7;
VI — заклепочный шов (заклепки с потайной головкой); VII — шов точечной сварки; VIII — заклепочный шов (заклепки с полусферической головкой); IX — сварной шов

Ex.nr: 001

Library Use

Av alla tre delar i Sarah Perrys tematiskt sammanhängande Gothic Trilogy är Melmoth den som är mest traditionellt gotisk i sin stil. Boken följer Helen Franklin, som en olycksalig kväll får tag i ett dokument som berättar om en odödlig kvinna, Melmoth. Denna kvinna, eller varelse, har under två tusen år vandrat jorden runt för att bevittna människors synd och skam, för att be dem slå följe med henne på hennes vemodiga vandring. Ju mer Franklin undersöker, desto fler vittnesmål hittar hon om denna Melmoth och ser hon inte en kvinna, klädd i svarta tyger, som ständigt tycks stå i hennes periferi?

Samtliga av Perrys böcker är tacksamma att översätta till rollspelsscenarion, men kanske Melmoth i synnerhet till ett rollspelsscenario. Mikael Bergströms Kutulu, Call of Cthulhu eller Kult lämpar sig troligen särskilt väl - i boken finns insprängda brev, dagboksanteckningar och manuskript som i sig själv hade kunnat fungera som handouts till dina spelare när de ska lösa mysteriet.

Ex.nr: 001

Library Use

Hce
Perry, Sarah
Melmoth
2018

En annan faktor som gör Melmoth till ett särdeles bra scenario är Melmoth själv. I boken ser denna spöklika varelse alla människors synder, deras mest skamfyllda minnen och använder det mot dem för att driva dem till vansinne. I ett scenario hade man kunnat låta alla spelare skriva ned en synd som deras rollperson har begått i sitt liv. Spelledaren hade sedan hade kunnat utnyttja synden i enskilda scener, vari rollpersonerna får möta, och bevittnas av, Melmoth.

Sarah Perrys Melmoth är helt enkelt en fantastisk roman som torde egga alla spelledares fantasier. Den är en särskilt bra källa för inspiration om man spelar mysterie-spel och många av de val som författaren gör kommer att kännas igen av vana rollspelare.



6 FANTASTISKA ROLLSPEL DU ALDRIG HÖRT TALAS OM

länkar

Lovecraftesque
Samberättande skräckspel utan spelledare. Tillsammans bygger ni en berättelse av mystiska ledtrådar mot ett hopplöst klimax i sann Cthulhu-anda. Problematiserar också bra kring Lovecrafts rasism och om att rollspela psykisk sjukdom.

Shab Al-Hiri Roach
Lättsamt samberättande one-shot utan spelledare. Galghumor, intrigerande universitetsprofessorer och höga insatser. Och en uråldrig telepatisk kackerlacka.

Swords Without Master
Strukturerat one-shot som emulerar stämning och känsla från klassiska Sword & Sorcery på ett suggestivt sätt. Enkelt regelsystem med genialiskt användande av tärningar.

Dialect
Samberättarspel där karaktärerna är isolerade från omvärlden och därför utvecklar de (ni) ett helt eget språk. Gruppen hotas utifrån, isoleringen bryts och språket dör.

Primetime Adventures
Ni skapar tillsammans en hel säsong av en TV-serie. Ni väljer själv genre och innehåll, planerar avsnitten och spelar sen upp scenerna där karaktärernas bågar kulminerar.

Follow
En samberättarspel utan spelledare där ni snabbt och enkelt skapar ert uppdrag som ni sen försöker klara. Innovativt användande av tärningar för att låta slumpen påverka er berättelse.

PESTAN (JOSEFINE)

En karaktär till
Handbok för superhjältar



GRUNDEGENSKAPER
Styrka 3
Kunskap 4
Viljestyrka 3
Upptäcka 4
Smidighet 2
Kreativitet 4
Charm 3
Magkänsla 3

SUPERKRAFTER
Giftgas (Viljestyrka) +2
Helare (Kunskap) +1
Superläskig (Magkänsla) +1

FÄRDIGHETER
Djurvän (Magkänsla) +1
Vetenskap (Kunskap) +2
Skapande (Kreativitet) +1

Mina föräldrar vill att jag ska vara deras glada och fina dotter. De klär mig i blommiga klänningar, tvingar mig att gå på dans och vara med deras kompisars perfekta barn. Men sån är inte jag. Jag är läskig och mörk.

Klass och rollspel

Bara att du känner till fenomenet rollspel är en klass-markör. För att inte tala om att konsumera, interagera och spela. Nästan allt i vårt samhälle är definierat utifrån perspektivet medelklass och rollspel är inget undantag.

Att det egentligen inte finns en medelklass annat än som en egenkonstruerad överbyggnad för att markera nedåt, är en annan sak. I grunden finns det bara de som säljer sitt arbete och de som utnyttjar andras arbete, inget däremellan.

Att rollspela är ett privilegium. Det signalerar otroligt många saker gällande klass. Utbildning, språk, kön, etnicitet, funktionalitet, tid, förutsättningar, valmöjligheter. Att bara se rollspel som underhållning är en liberal lögn. Att se rollspel (eller vad som helst) som något opolitiskt är en ståndpunkt endast djupt privilegierade kan unna sig.

Alla människor bär berättelser inom sig. Berättelser om sig själva, sin familj, sin klass, sin kultur, sina drömmar och sin kamp. Var och en unika upplevelser men lagda bredvid och över varandra vävs ett mönster. En struktur.

Det är svårt, många säger omöjligt, att på riktigt frigöra sig från uppväxt och socialisering. De berättelser vi tror att vi berättar fritt från vår fantasi, speglar snarare tydligt vår bakgrund. När man inser att rollspel är långt mycket mer än underhållning kan vi få syn på de där personliga berättelserna. Se mönster, bryta dem.

Ödmjukt kan vi försöka närma oss andras perspektiv genom karaktärer och berättelser. Berätta berättelser om konflikter, förståelse och utopier. Erkänna rollspel som det politiska verktyg det är. Omfamna det. Använda det. Utvecklas.

LYCKAS+

Resolutionsmekaniken i det kommande rollspelet **Rättvisans väktare** och de äldre rollspelen **Jordborg** och **Vildmark** heter **Lyckas+** [lyckas plus]. Reglerna är så enkla att de går att använda till vilket spel som helst. Texten är från bloggen **Ukronier**.

När man önskar veta utgången av en osäker handling slår man en T6. Resultatet blir antingen Lyckas eller Lyckas+. Grundfördelningen är Lyckas 1-3, Lyckas+ 4-6 men det går såklart att ändra.

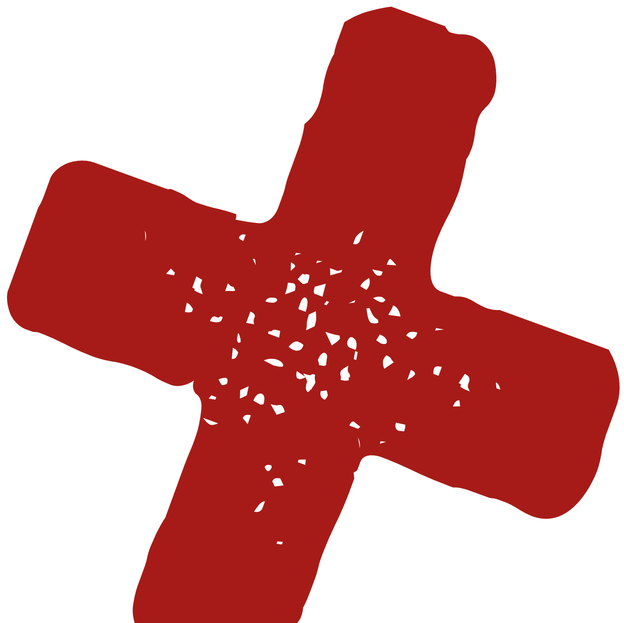
Lyckas innebär att rollpersonen klarar det hen föresatte sig att göra och spelaren tillsammans med övriga runt bordet beskriver vad som händer och fortsätter scenen.

Lyckas+ innebär också att rollpersonen klarar det hen föresatte sig att göra men en komplikation uppstår. En konsekvens, ett problem, som spelaren tillsammans med övriga runt bordet väver ihop med scenens fortsättning. Man klarar alltså fortfarande handlingen *plus* att något annat händer. Pluset är viktigt. I spelet och för rollpersonen är konsekvensen ofta något negativt som ställer till det men för berättelsen är det något som adderar drama och gör spelet mer intressant och bättre. Ett **plus**.

I många spel används fail forward som innebär att roll-personen misslyckas men att något händer som gör att spelet inte stannar upp. Lyckas+ är på ett sätt samma sak men termen är positiv. Det är inget misslyckande. I spelet är vi ute efter en bra dramatisk berättelse och då är Lyckas+ bättre än att bara Lyckas. Det är något spelarna vill ha.

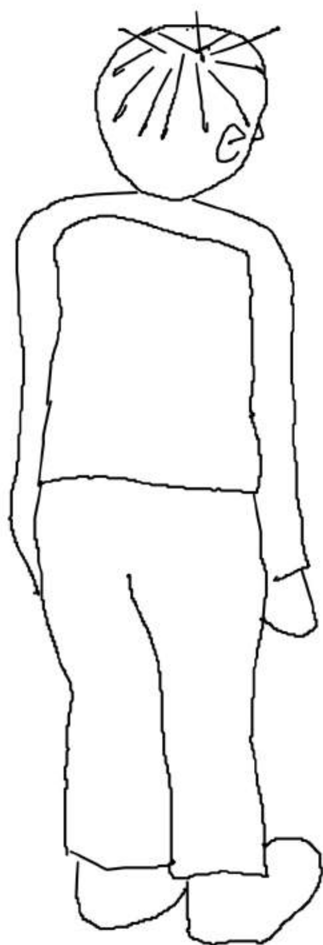
Ok men varför då inte bara skippa tärningarna och låta rollpersonerna Lyckas+ hela tiden? Har du någonsin kastat tärningar så vet du. Det skapar drama. Tärningar är slump och öde. Det är osäkerhet och spänning. Det lämnar också över beslutet så du slipper bestämma dig hela tiden.

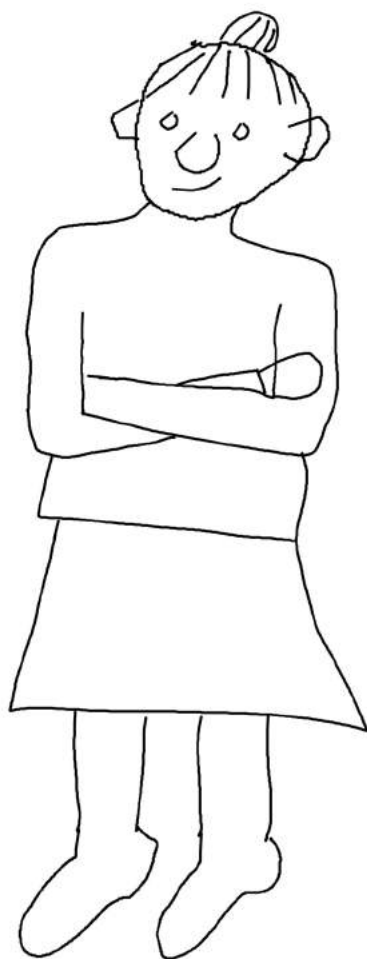
Det hänger också ihop med en annan anledning. Det är lite jobbigt. Att komma på intressanta Lyckas+ som passar i scenen är kreativt jobb som kräver tankemöda. Man orkar inte hela tiden vara dramatiker utan vill ibland bara narrativt fortsätta samberätta scenen.



hur klarar man äventyret?

kan man tävla i konst?





BEAT THE BOSS

Beat the boss från *Practical Fox* är ett rollspel om facklig kamp på arbetsplatsen. Det är ett hack på indiegiganten Apocalypse World, ett så kallat Powered by the Apocalypse-spel. PbtA-spel är spelardrivna, där spelledaren reagerar på spelarnas agerande. Karaktäristiskt är användandet av olika typer av Moves (typ färdigheter) beroende på Playbooks (klasser/yrken).

Som individ i ett marknadsfundamentalistiskt kapitalist-samhälle är det lätt att känna hopplöshet. Hela systemet är riggat för att du ska känna dig betydelselös och värdelös och det enda sättet att känna lycka är genom konsumtion som triggar en ögonblicklig dopamintopp som omedelbart behöver en liten högre dos för att ge samma magra effekt. Det är inte du, det är systemet. Propagandan intalar oss att kapitalismens hegonomi är evig. Så stark är hjärntvätten att de flesta idag inte ens kan se ett alternativ till kapitalismen, än mindre slutet på den. På exakt samma sätt sågs feodal-ismen, slaveriet och (kunga-) diktaturen. Ändå har dessa fallit och ses idag som historiska företeelser. På samma sätt kommer människor i framtiden att se på dagens kapitalism. En motbjudande fas i människans utveckling.



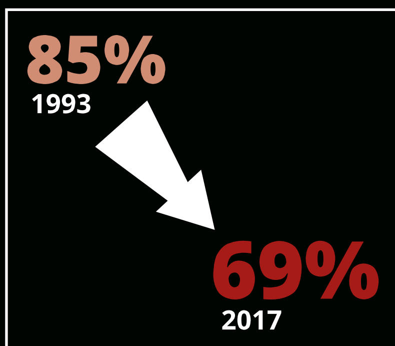
Tänk globalt, agera lokalt. Du kan inte ensam förändra världen. Du kan förändra och du kan göra det tillsammans med andra och facklig kamp är bland det enklaste och bästa du kan börja med.

Ni förbättrar (arbets)livet för dig själv och dina kamrater. Ni organisera er mot arbetsköparna och bedriver konkret solidaritet i praktiken.

I Sverige är ungefär 69% av alla arbetssäljare i Sverige fackanslutna. Det är en hög andel internationellt sett men rekordlågt i Sverige. Mellan 1993 och 2006 sjönk den fackliga organisationsgraden från 85 procent till 77 procent och under åren 2007 och 2008 sjönk den ytterligare till 71%. Sammanlagt tappades 245.000 medlemmar sedan a-kasseavgifterna höjts kraftigt och skattereduktionen för medlemskap i fackförening (25 procent) och a-kassa (40 procent) avskaffats.

Det här är medveten arbetarfientlig politik. Regeringar, oavsett påstådd politisk färg och med ordet arbetar i sin propaganda gör allt de kan för att begränsa arbetssäljares makt och inflytande. Nu senast exemplifierat av inskränkningen av strejkrätten. Till sin hjälp har de Näringslivets miljarder. Vi, kamrater, har varandra.

Urholkningen av arbetsrätten och den sjunkande medlemsantalet är ett direkt hot mot demokratin. Siffrorna är än dystrare uppdelat i kategorier. Bland arbetare var andelen 62 procent. Bland 16-24-åringar är endast 41 procent av arbetarna är fackligt anslutna. I åldern 25-29 år är 53 procent fackligt anslutna. Lägst facklig anslutning är det i sektorerna Restaurang, Hotell samt Jordbruk, skogsbruk och fiske där 31, 37 resp. 39 procent av arbetarna är fackligt anslutna.



1 Det första du kan göra är att gå med i en fackförening. Vilket fackförbund är mindre viktigt. Viktigt är däremot är att ni som är medlemmar på din arbetsplats är aktiva och engagerade. Är du ensam är det tufft men kamp smittar och snart har du engagerat fler!

2 Utbilda er. Tillsammans är ni starka. Ni har rätt till utbildning på arbetstid och ha nedsättning i tid för möten. Utbildning stärker er som grupp och att känna till sina rättigheter är grundläggande i kampen mot arbetsköparna.

3 Värva fler. Ju fler ni är desto mer har ni att säga till om. Arbetsköparna gör allt för att splittra och distrahera er. Konkurrens, löner, förmåner och karriärmöjligheter är alla medel för detta. Glöm aldrig var konfliktlinjen ligger, mot er arbetsköpare.

4 Bli fackombud. Som representant har du mandat att föra era medlemmars talan mot arbetsköparna och vara den som strider vid fronten för era rättigheter. Det är hårt men blir lättare tillsammans med andra med era medlemmar bakom dig.

Förutom att dina demokratiska rättigheter på arbetsplatsen skyddas innebär ett medlemskap ofta även andra fördelar. Du blir försäkrad, du får högre lön, du får inflytande över din arbetsmiljö och du får hjälp i konflikt med arbetsköparen.

Gärna rollspel om facklig kamp men först en rejäl batalj på jobbet!

JORDBORG

RK

1 Kyrksilvret är stulet

En möjlig tolkning av scenariokroken "1) Kyrksilvret är stulet" till rollspelet Lepra

Karaktärerna är en del av en grupp kastlösa (dalit/paria), kränkande kallade "oberörbara", muslimer i Uttar Pradesh i norra Indien. Som leprasmittade har de dragit sig undan eller blivit fördrivna bort från de tätbefolkade floddalarna och upp på Himalayas sluttningar. Där brukar gruppen de magra steniga jordarna runt en gammal moské. Isolerade från omvärlden, tvingas kaaloneen vara självförsörjande men svälthotet är ständigt närvarande.

Tron på Gud är det som håller gruppen samman och ger dem styrka att uthärda livets grymma vardag och hopp om ett bättre liv efter detta. Deras mest värdefulla ägodel är en tillsynes gammal Koran med silverinlagd tråd på omslaget.

Efter en morgonbön upptäcks till allas fasa och förtvivlan att Koranen borta. Vem har stulit den? Är det någon utifrån? Vem skulle vilja komma hit? Ingen kommer hit. Har vi fiender som skulle vilja våga sabotera eller stjäla? Har någon av oss har stulit den? En förrädare och hädare! Men varför?! För pengar eller hämnd eller nåt annat? Den skyldige ska hittas och straffas hårt! Vid Gud, vad hen ska straffas! (eller?)

Extraregel

Innan spelet klipper ni ut lika många små papperslappar som det är antal spelare och plus ytterligare en. Ni ritar ett kryss på en av lapparna, vänder dem upp och ned, blundar och blandar och alla får var sin. En läggs undan, så möjligheten att ingen spelare har fått lappen med krysset också finns.

Ni spelar en timme. Efter första timmen tittar alla på sin egen lapp dolt för de andra och spelet fortsätter. Har en spelare lappen med krysset, vet vad som hänt Koranen. Det behöver inte vara hen som är ansvarig för att den försvunnit men det blir oftast bäst så.

När det är lämpligt har den spelaren som vet vad som hände, ansvar för att på något sätt avsluta spelomgången. Det kan vara att genom att erkänna eller på annat sätt avslöja vad som hänt. Det kan vara genom att få en oskyldig dömd eller begrava utredningen och att åsikten att ingen någonsin kommer att få veta, accepteras av kaaloneen.

Är det ingen spelare som som fått lappen med krysset, avslutar ni spelomgången hur ni vill.

Var aktsamma med lapparna så att de inte av misstag vänds under spelet. Det tar bort hela nerven i scenariot. Ett förslag är att skriva namn på dem och lägga dem där de inte kan råka vändas.

Förslag på scener

Första timmen

- Stormöte där det hätskt diskuteras och till slut bestäms vilket straffet gärningsmännen ska få när de väl avslöjas.
- Hemligt samtal där någon karaktär som inte är närvarande misstänkliggörs.
- Rykte om att specifik medlem i kaaloneen är skyldig och har setts försöka fly.
- Större samling med spekulationer kring vilka yttre fiender som skulle kunna vilja göra detta och vilka deras motiv skulle kunna vara.
- Rykte om att Koranen fortfarande finns kvar i byn, gömd av tjuvarna.

۞ Karaktärerna bevittnar hur ett större grupp ur kaaloneen nästan lynchar en annan medlem.

۞ Rykte om att det fanns bevis i moskén som pekade mot några specifika gärningsmän men att dessa hållits hemliga. Håller ledarna någon om ryggen eller skyddar de sig själva? Har ledarna blivit hotade eller mutade av mäktiga utomstående?

۞ En vecka efter stölden kommer en av kaaloneen välkänd kringvandrande handlare som vanligt för att köpa och sälja varor. Hen har helt ändrat utstyrsel och har nu dyra kläder och extravaganta smycken. Till sättet är hen densamma.

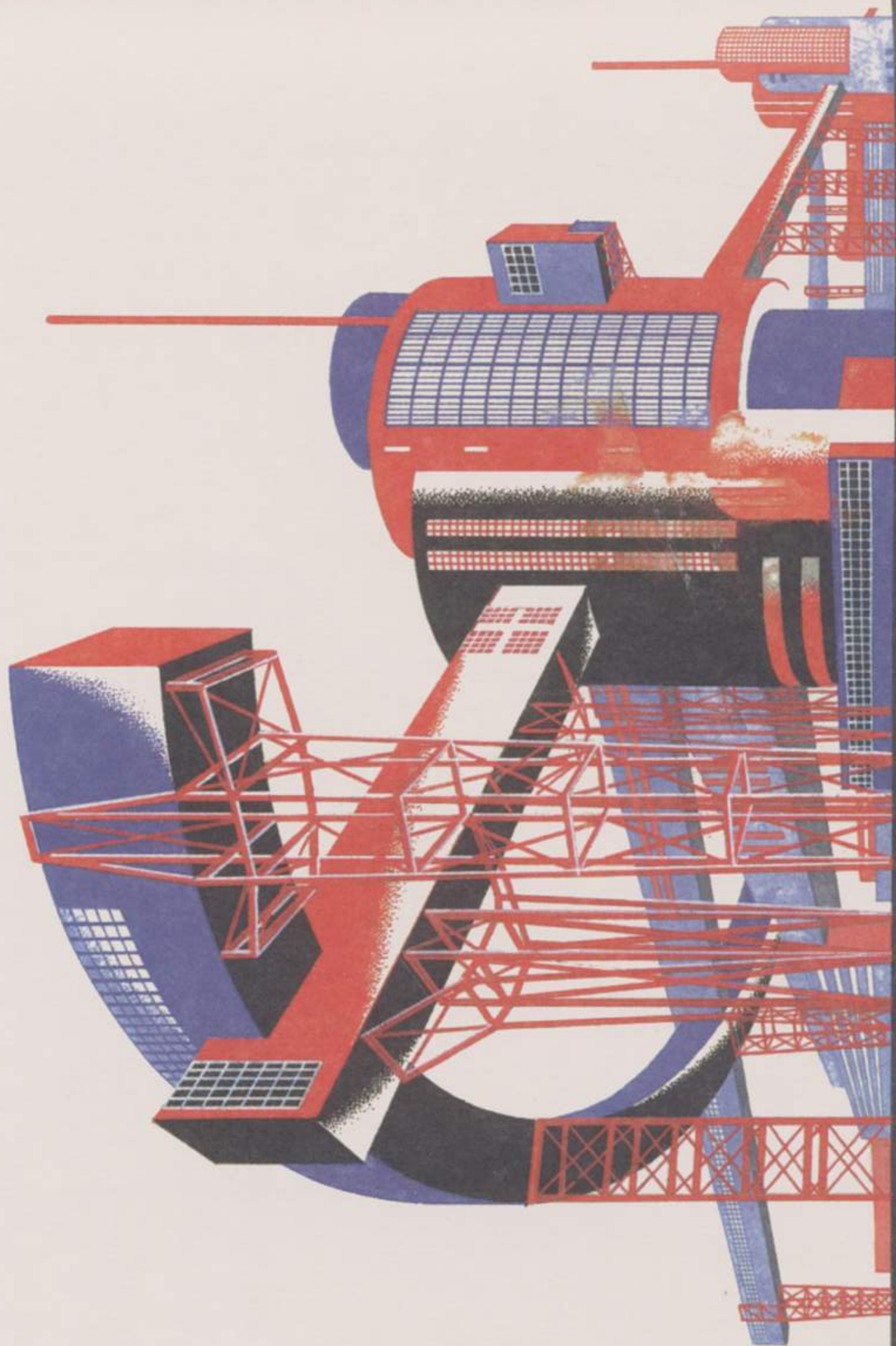
۞ Karaktärerna samtalar om de psykologiska aspekterna av att förråda sina nära. Vad som kan orsaka det och hur en sån personlighet är, om man kan se tecken på sveket eller inte.

۞ En utriven sida ur den stulna Koranen hittas bland en karaktärs tillhörigheter, av en annan karaktär just när det händer och hen har bladet i handen.

۞ Rykte om att ökänt hatiska bybor från grannbyn setts tillsammans med soldater precis i utkanten av kaaloneen, i vad som tolkades som ett hemligt möte. När de upptäckte att de var iakttagna av kaalonee-medlemmar, hånflinade de bara och gav sig lugnt iväg.

۞ Dagen efter stölden upptäckts att två medlemmar ur kaaloneen har försvunnit. De har tagit sina få personliga ägodelar och försvunnit under natten.

۞ Rykte om att en fruktad medlem ur en hänsynslös lokal organiserad brottslig organisation synts prata med en okänd från kaaloneen utomhus och mitt i natten.



1921-11-28
Edelman Art House
London

Min kära Milly,

visst har jag berättat om
Teufel-samlingen? Min privata
konstsamling beståendes av ett antal
verk vars ende gemensamma nämnare
är dess koppling till det eteriska - ja,
till det ockulta! Jag tror bestämt
att jag har anförtrott dig denna
min lilla hemlighet ~ vad finns det
som du inte vet om mig?

Hursomhelst, jag tappar bort
mig; det har kommit till min upp-
märksamhet en chans att utöka
Teufel-samlingen med ett nytt objekt.
Vad det rör sig om - en skulptur?
en tavla? - kan jag inte svara på,
då jag inte själv vet.

Det jag vet är att en viss
Zinoviy Vadimovich, en man med
viss ryktbarhet bland samlare av den
här särskilda sortens konst, har
annonserat att han ska sälja ett
"synnerligen intressant objekt" på
S:t Petersburgs Konstakademies
årliga Julauktion.

Kära vän – jag skriver för att be
om en tjänst. Vill du, om det passar,
åka dit och representera min person
(jag kan omöjligen lämna mitt London
i december)? Om det verkar
intressant är jag beredd att buda
175 pund – skulle någon buda mer
ändå så vill jag ändå att du
meddelar vad för slags objekt det
rörde sig om!

Med hopp om svar
och för evigt i din tjänst
Helena Ostrow

1921
15 dec.

Kära Helena!
Vad är det nu för nytt upptåg du har för dig? £175 är ju vansinnigt mycket pengar! Antingen är du alldeles för rik eller spritt språngande galen eller när jag tänker efter, både och. Klart jag går till auktionen. Jag har redan anmält mitt deltagande och fått det bekräftat men om du hoppas att jag ska kunna köpa ditt mystiska föremål måste du även överföra pengarna, för den sortens besparingar har jag då rakt inte.

Auktionen är precis innan jul och jag skriver till dig igen efteråt och berättar allt. Jag hoppas London är lika vackert vintertid som Petrograd. Jag minns det som det iallafall. Jag tillkännligt älskar promenaderna över broarna här i snön.

Jag känner mig tillika nödgad att angående be dig om en gentjänst, hur ogint och frankt det än må vara. Minns du Jekaterina Belmarovic? Kaiserinnan? Vi träffades i Istanbul 1908 och har sedan dess skrivit till varandra regelbundet varje månad utan avbrott. Nu har hon inte svarat på tre månader och jag är uppriktigt orolig! Hon har inte på något sätt indikerat i sina brev att det skulle förekomma några skäl för henne att inte kunna skriva. Det är verkligen inte likt henne.

1921
15 dec.

Kära Helena!
Vad är det nu för nytt upptåg du har för dig? £175 är ju vansinnigt mycket pengar! Antingen är du alldeles för rik eller spritt språngande galen eller

Jekaterina bor tyvärr inte längre kvar i London utan har flyttat till en liten by utanför Farnborough, 7 mil sydväst om London. Däremot bor hennes bror Josip kvar i staden och om det inte är för mycket begärt hade det lättat mitt hjärta enormt om du hade haft godheten att besöka honom och höra dig för, för min skull.

Din tillgivna,
Milly

har inte på något sätt indikerat i sina brev att det skulle föreligga några skäl för henne att inte kunna skriva. Det är verkligen inte likt henne.

Teufelsamlingen
Objekt: P08-237

"Lei Evita"
Olja på duk
Konstnär: (förmodat) da Vinci, Leonardo, ca 1507

Det krävs inte ett stort konstintresse för att se att tavlan är en variant av den kända Mona-Lisa, fast med en väsentlig skillnad. I tavlan ser man inte Mona-Lisas ansikte utan endast hennes bakhuvud.

Landskapet, hennes klädsel samt målartekniken är i övrigt identiska med den klassiska tavlan. I kol har någon (förmodligen da Vinci själv enligt handskriftsexperter men med ett maniskt manér) skrivit "Lei Evita Sguardo", vilket översätts från italienskan: "Hon undviker din blick".



TOUR EIFFEL
AOUT
1900



1936
SARTHE


Postkarte


Revolutionära  kommandoorchernas högkvartersjordborg



Intervju med Moa Frithiofsson

Vad tror och hoppas du att folk inom Rollspelssverige känner till dig från?

Jag hoppas folk känner igen mig från Svartviken Rollspelspodd, som jag medverkar i. Vissa kanske känner till mig från att ha arrat på Gothcon två år, gästspel hos andra rollspelspoddar samt från Kutuluäventyret "De Försvunna Soldaterna" med.

På vilka sätt hoppas du att dina värderingar syns i rollspeliga saker du gör (spelar, skriver, illustrerar, diskuterar)?

Jag hoppas mina värderingar gör att det jag medverkar i, samt det jag skapar, gör rollspel mer tillgängligt för en vidare grupp människor som innan kanske inte känt att rollspel var för dem. Samt att det kan bidra till att lägga rollspel på en mer respektfull nivå, både under diskussioner online men även under människors egna, enskilda spelmöten. Genom att öppna upp våra spelpass för allmänheten när vi producerar actual play med Svartviken, hoppas vi att vi på ett mer lågmält sätt, utan dömande pekpinnar, kan visa på vad rollspel kan vara och hur man kan spela mer inkluderande och respektfullt. Många av de jargongerna som kan avskräcka till exempel kvinnor från att engagera sig i hobbyn är oftast omedvetna och inte illa menade och genom att lyfta fram alternativ hoppas jag att människor kanske börjar reflektera över sin egen spelgrupp och dess dynamik.

Vad är syftet med Svartviken rollspelspodd?

Svartviken startade som en studiecirkel hos Studiefrämjandet 2017 och målet vi hade då var dels att lära oss producera podd samt bli bättre spelare och spelledare. Men vi ville även sprida hobbyn, samt verka för mångfald inom rollspel. Sprida hobbyn ville vi göra genom att röra oss mot andra typer av medier och berättande, såsom radioteater, för att på så sätt tillgängliggöra rollspel för de som kanske aldrig spelat förut. Att verka för mångfald ville vi främst göra genom vilka röster som hörs. Vi var då (och är fortfarande tror jag) den enda svenska rollspelspodden med 50/50 fördelning när det kommer till kön och försöker även vara väldigt medvetna kring vårt val av gäster. Många av våra sessioner (och avsnitt) har en majoritet kvinnor och icke-binära bland spelarna och det känns jättekul. Målet är att nån gång spela in ett äventyr med enbart kvinnor och icke-binära, för det tror vi att rollspelssverige skulle må gott av att lyssna på.

Vilka framtidsplaner har ni för Svartviken?

Vi har faktiskt precis blivit en ideell förening (utöver att vi även är en studiecirkel). Så vi tänkte fortsätta jobba mot de mål vi satte upp när vi körde igång 2017, och som nu är en del av våra föreningsstadgar. Utöver det är planen att börja utforska alternativa sätt att finansiera produktion av rollspelspodd på, genom till exempel projekt- eller kulturstöd. Vi i Svartviken ser rollspel som ett fantastiskt fenomen precis i korsningen mellan hobby och kultur och vill gärna försöka lyfta fram det mer som just en kulturyttring så att fler kan få upp ögonen för det, samt att det kanske då kan finansieras på andra sätt än genom en konsumentdriven marknad.

Hur tycker du konkret att rollspelshobbyn behöver förändras för att bli mer jämställd och inkluderande?

Fler kvinnor och icke-binära behöver skapa rollspel. Kolofonsidorna idag är fyllda med manligt kodade namn som skribenter, redaktörer, illustratörer, speltestare (här förekommer dock vissa kvinnligt kodade namn ibland) samt layoutare. Vi behöver höra fler röster, se andra system (bokstavligt talat) och överösas av andra erfarenheter. För att åstadkomma detta måste fler av oss rollspelande icke-män ta mod till oss och våga skriva och konstruera. Skapa rum där vi kan stötta varandra samt bygga förutsättningar för att dela kunskap, kompetens och kontakter. Det behövs även män som redan är etablerade som rollspelsskapare som är villiga att lyfta andra tidigare ohörda röster. Ett bra exempel på det är Mikael Bergström, som med sin medvetenhet, lyhördhet och politiska förändringsvilja helt klart är den bästa uppdragsgivare jag någonsin haft.

Det är även till stor del en vit hobby. Det hade varit underbart med till exempel en rollspelspodd med annan bakgrund eller hudfärg än den som är dominerande i hobbyn idag. (Om någon som läser detta vill starta en sådan, hör av er till Svartviken så agerar vi mer än gärna mentor med råd, tips och coachning om det önskas!)

Berätta om varför du skrev succén ”Ett statligt ärende i norr: De försvunna soldaterna”.

Jag har alltid älskat andra världskriget och jag älskar efterkrigstidens Sverige. Sen kom jag i kontakt med “The plague of the zombies” tack vare min vän, den eviga filmnörden, Charlotta Lundborg, och tänkte att “det hade ju varit kul att göra nån variant på i Sverige”. Sen arbetade min kusin just då på LKAB och på den vägen vart det.

Vad jobbar du på nu? Vad blir nästa grej?

Nästa grej kommer förhoppningsvis ut i september, jag vet inte riktigt hur mycket mer än så jag får säga, men det är något som varit i görningen under cirka tre års tid, så det ska bli kul att få ut. Sen är jag även väldigt pepp på att Svartviken ska arrangera en rollspelspanel på bokmässan nu till hösten. Jag hoppas det kan locka fler människor till hobbyn och det är alltid kul att få prata om rollspel som konstform.

Vilka rollspel älskar du och varför?

Jag kommer alltid ömma för Coriolis. Jag älskar stora världar som byggts över ruinerna av någonting gammalt. Där mystik och öde hela tiden är närvarande och slåss om tolkningsföreträde med den rationella vetenskapen. Sen älskar jag även Leviathan (lite av samma anledningar som Coriolis). Det finns ett mörker vid horisonten. Ett mysterium som hotar allt såvida inte modiga själar kan avvärja det. Bägge rollspelen rymmer sådana episka proportioner att jag som spelledare känner att jag kan skapa just den typ av historier jag älskar. Hejdundrande episk eskapism.

Vilka andra rollspel rekommenderar du och varför?

Skrômt! Det är skapat med mycket blod, svett och tårar från Kristoffers sida och även om jag oftast inte är helt såld på rollspel i vår nutida värld så har Kristoffers fokus på karaktärsutveckling mycket att erbjuda även för sådana som mig. Han har verkligen tänkt till kring vad som gör en rollperson intressant att spela och omsatt det i regelmekanik. Alla borde prova! Skrômt är faktiskt vår nästa kampanj i Svartviken nu så vill man höra hur det kan gå till kan man alltid lyssna där först (bör komma ut någon gång nu under hösten).

Vad älskar du med ankdammen som är rollspelshobbyn i Sverige?

Att man kan vara någon utan att vara någon (som Kristoffer glatt brukar säga).

Vad tycker du saknas i Rollspelssverige?

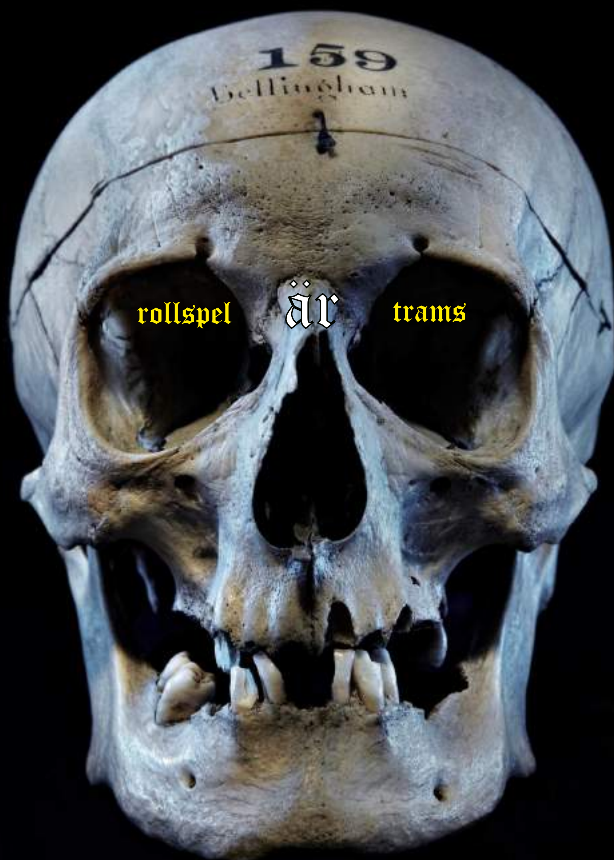
Dels generell mångfald, men även alternativa sätt att finansiera skapandet av rollspel på, samt hur vi tar del av det. Jag hade gärna sett att människor kunde avsätta tid för att skapa rollspel utan att de fått det i uppdrag av ett förlag eller utan att de behövde finansiera det ur egen ficka (eller helt enkelt inte äta, betala hyra och allt det där andra vi måste göra i ett kapitalistiskt samhälle). Det måste finnas fler sätt att uppleva rollspel på än att man köper en box av ett företag som man sedan spelar hemma. Vi måste experimentera mera! Och detta menar jag givetvis inte som en pik gentemot att företag producerar rollspel vi sedan konsumerar (jag älskar mina rollspelshyllor hemma), men jag hade även velat ha andra sätt att uppleva rollspel på. Kanske som en interaktiv konstutställning? Eller ett integrationsprojekt? Möjligheterna är oändliga och mediet rymmer dem alla.

Vilken person skulle du önska att vi intervjuade eller på annat sätt exponerade för att hen behöver uppmärksammas mer, och varför?

Givetvis Anna Sandberg! Hon har mycket bra tankar kring det mesta och hjärtat på rätt ställe.

Agnes Rudbo, från rollspelspodden Dungeons and Diceappointments, som alltid ger 110% i allt hon gör. Hon hoppade in i vår Corioliskampanj med en kort prompt till SLP och gjorde Tariq Inameh till en oförglömlig karaktär. Hon är en gedigen, allsidig spelare (och spelledare) som alltid skapar givande upplevelser för gruppen (och dessutom är förbannat trevlig). Hennes poddkompis Liv Vistisen-Rörby är också en fantastisk och kompetent spelare som man bara vill spela mer med!

Hade också gärna läst intervjuer med Anneli och Josefin från Vi Spelar Rollspel. VSR var en stor inspirationskälla när vi i Svartviken drog igång för två år sedan och både Anneli och Josefin har flera lysande rollprestationer under sina bälten.


159
rollspel är trams

OBEROENDE ROLLSPEL



rollspels
KOLLEKTIVET